

MUZIEUM
opent je de ogen



Vorbereidende les muZIEum

Ziekerstraat 6B
6511 LH Nijmegen
T. 024 - 200 10 50
E. info@muzieum.nl

Volg ons via    

MUZIEUM.NL



Inleiding



Beste docent,

Binnenkort ga je samen met je leerlingen naar het muZIEum. Wij verheugen ons op jullie bezoek! Om de leerlingen veel te laten leren van de ervaringen in het muZIEum, is het belangrijk dat jullie het bezoek goed voorbereiden. In dit document geven we daar tips voor. Ook hebben we een presentatie ontwikkeld ter ondersteuning.

De volgende onderwerpen komen aan bod:

- Huisregels
- Informatie leerlingen
- Media opdrachten
- Doe-opdrachten

Veel plezier!



Huisregels



Om het bezoek goed te laten verlopen, hebben we een aantal huisregels opgesteld.

1. Kom op tijd

Zo is er genoeg tijd om jassen en tassen op te bergen en de introductie te geven. Het educatieve programma kan dan op tijd beginnen. Als jullie er niet op tijd zijn, kunnen we niet garanderen dat alle leerlingen de donkerbeleving kunnen ervaren.

2. Maak groepjes

De leerlingen worden in groepjes rondgeleid. Om deze ervaring goed en veilig te laten verlopen, mogen de groepjes niet groter zijn dan 7 personen (inclusief docent/ begeleider). Om de tijd in het muZIEum goed te benutten, vragen we je om de indeling van deze groepen alvast op school te maken en deze vier dagen vóór aanvang naar ons toe te sturen via info@muzieum.nl. Op basis daarvan maken wij het educatieprogramma. Mochten wij de indeling niet op tijd hebben ontvangen, kunnen wij het educatieprogramma niet garanderen.

3. Leerlingen en begeleiding

We vragen docenten om de leerlingen zeer actief te begeleiden. Daar waar mogelijk, zijn docenten van harte welkom om mee te gaan in de donkerbeleving. Onze ervaring is dat leerlingen het leuk vinden als docenten meedoen met de overige activiteiten. Denk bij de indeling van groepen aan leerlingen waar extra begeleiding nodig is en zorg dat leerlingen die elkaar negatief kunnen beïnvloeden niet bij elkaar in een groepje komen.

4. Voorbereiding van het bezoek

Om leerlingen optimaal te laten leren van de ervaring in het muZIEum, is het belangrijk dat het bezoek goed wordt voorbereid. Wij merken dat dit bijdraagt aan een geslaagd bezoek. In dit voorbereidingsdocument geven wij ook suggesties op welke manier je alvast met dit thema aan de slag kan in de les.

5. Eten en drinken

Het is niet toegestaan om zelf eten of drinken mee te nemen naar het muZIEum. Wel is er de mogelijkheid om een versnapering te kopen bij onze bar.

Informatie leerlingen



1. Wat is het muZIEum?

Binnenkort gaan jullie op excursie naar het muZIEum. Het muZIEum is geen museum waar je vanaf een afstandje de objecten bewondert. Jullie doen zelf mee en zijn een belangrijk onderdeel van deze uitzonderlijke ervaring. Juist dit maakt het muZIEum een unieke belevenis. Het hoofdonderdeel is de donkerbeleving. In de donkerbeleving gaan jullie de absolute duisternis in. Hier worden jullie rondgeleid door één van onze gidsen. Onze gidsen zijn blind of slechtziend en zullen je laten zien hoe hun wereld eruitziet. Het muZIEum heeft twee verschillende donkerbelevingen: 'Een dag uit het leven van...' en 'Op vakantie met...'. Na het bezoek aan het muZIEum zie je de wereld ineens door heel andere ogen.

Blinden en slechtzienden doen volop mee in onze samenleving. Maar slechts één op de vijf mensen met een visuele beperking heeft een baan. Bij het muZIEum zijn de medewerkers met een visuele beperking het hart van de organisatie en staat persoonlijke ontwikkeling hoog in het vaandel. Zo kunnen de medewerkers binnen het muZIEum doorgroeien of met de ervaring die ze hebben opgedaan aan de slag bij een volgende werkgever. Hiermee draagt het muZIEum bij aan werkgelegenheid voor blinden en slechtzienden.

2. Uitleg over het schoolbezoek

Bij aankomst worden jullie ontvangen door onze publieksbegeleiders. Er is gelegenheid om jassen, tassen en lichtgevende spullen zoals telefoons op te bergen in de garderobe en kluisjes. Jullie gaan in groepjes van maximaal 7 personen het muZIEum in en krijgen per groepje een roulatieschema waarop te zien is hoe laat jullie bij welk onderdeel moeten zijn. Vervolgens gaat elk groepje zelfstandig aan de slag. Op het roulatieschema staat precies aangegeven wanneer elk groepje welk onderdeel van het educatieprogramma volgt en wanneer de donkerbeleving start. Elk kwartier wordt gewisseld van onderdeel. Onze publieksbegeleiders zijn aanwezig om toelichting te geven en waar nodig hulp te bieden.

3. Uitleg over de donkerbeleving

Voordat jullie de donkerbeleving ingaan, luisteren jullie naar de Blikopener. Dit is een 3D-audiomindset die je zintuigen meteen op scherp zet. Na de Blikopener worden jullie naar de donkerbeleving gebracht. Om een beetje te wennen, wordt het onderweg steeds donkerder. In de donkerbeleving zelf is het aardedonker. Hier ontmoeten jullie je gids. De donkerbeleving is volledig gelijkvloers en de gids blijft te allen tijde bij jullie. Als het toch té spannend wordt of als je je niet lekker voelt, kan je altijd de donkerbeleving eerder verlaten.



Wat moet je doen?

- In de donkerbeleving krijg je de kans om iets te kopen. Hiervoor dien je € 1 aan kleingeld bij je te hebben.
- Stel je gids gerust alle vragen waar je graag een antwoord op wilt hebben.
- Luister goed naar de gids.
- Respecteer je gids en de medewerkers van het muZIEum.

Wat mag je niet doen?

- Niets meenemen dat licht geeft (mobiele telefoon, horloges, lampjes, schoeisel etc.). Om de beleving zo realistisch mogelijk te maken, vragen we iedereen bij aankomst zijn telefoon en lichtgevende sierraden in een gratis kluisje te stoppen. Helemaal aan het einde van het bezoek kan je je bezittingen weer uit het kluisje halen.
- Tijdens het bezoek aan het muZIEum worden jullie begeleid door onze gidsen en publieksbegeleiders. Het is belangrijk dat je hun aanwijzingen en die van je docent opvolgt. Mocht dat niet gebeuren, is het mogelijk dat je vroegtijdig uit de donkerbeleving moet vertrekken of eventueel uit het muZIEum.
- Het is niet toegestaan om op het doe-plein zelf meegebracht voedsel te eten, ook niet in het museale gedeelte.

Media opdrachten



Bartiméus ZIEN app

Bartiméus, een organisatie die blinden en slechtzienden ondersteunt, heeft een app ontwikkeld waarmee je met een realtime simulatie kunt ervaren wat iemand met een oogaandoening ziet.

De app is gratis te downloaden op een smartphone of tablet (camera is noodzakelijk) via iTunes of de Play Store.

De app simuleert vijf verschillende aandoeningen. Daarbij is het door middel van het menu rechts onder mogelijk om de gevolgen van de aandoening in verschillende stadia te bekijken.



Aipoly

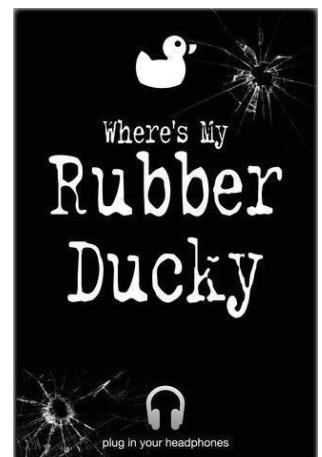
De smartphone geeft blinden en slechtzienden veel mogelijkheden vandaag de dag. Spraaktechnologie zoals Siri (van Apple) zijn een uitkomst.

Daarnaast zijn er veel apps die extra informatie geven waardoor deze erg handig zijn voor iemand met een visuele beperking. Een smartphone kan zelfs voorwerpen herkennen! Een voorbeeld hiervan is de app Aipoly. Deze app is gratis te downloaden op een smartphone of tablet (camera is noodzakelijk) via iTunes. Aipoly is op dit moment alleen beschikbaar voor iPhones en iPads. Met de app kun de camera ergens op richten, waarna deze app voor je uitspreekt welke voorwerpen de camera 'ziet'.

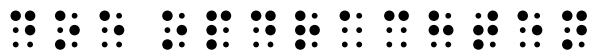
Where's My Rubber Ducky

Stichting Accessibility heeft een spel voor de iPhone en iPad ontwikkeld, dat je kunt spelen zonder je scherm te zien. Door het gebruik van 3D audio kun je precies horen vanuit welke richting een zombie op je af komt. Hoe goed ben je in gamen, als je je oren moet vertrouwen?

De app is op dit moment alleen voor iPhones en iPads beschikbaar en is gratis te downloaden op iTunes.



Doe opdrachten



Uit onderstaande opdrachten kan je de meest geschikte doe-opdracht zoeken voor de leerlingen. Bij elke opdracht hoort een korte nabespreking.

1. Blind vertrouwen

Maak tweetallen. Eén van de 2 leerlingen wordt geblinddoekt (of ogen dicht), de andere leerling wordt de begeleider. De begeleider leidt de blinde leerling veilig door de klas.

Er zijn vier verschillende manieren waarop de begeleider de geblinddoekte kan leiden.

Variaties:

- Hands vasthouden, maar niet praten.
- Alleen contact met één vinger in de handpalm van de blinde leerling.
- Hierbij wordt niet gesproken.
- Alleen gesproken aanwijzingen geven en geen fysiek contact.
- De blinde leerling loopt alleen en de begeleider geeft alleen aanwijzingen als het echt nodig is.

Probeer verschillende variaties uit en wissel van rol van geblinddoekte en begeleider af. Wissel ook eventueel van duo's

2. Blinde draak

Maak groepjes van zes personen en ga in een rij achter elkaar staan. Iedereen behalve de achterste persoon in de rij doet een blinddoek voor (of ogen dicht) en legt zijn handen op de schouders van de voorganger. De achterste persoon (de staart) stuurt de draak door een kneepje te geven in één van de schouders van de voorganger. Links voor links draaien, rechts voor rechts draaien. De signalen mogen alleen via kneepjes worden doorgegeven, er mag niet worden gepraat.

Bespreek de opdracht na met de leerlingen met de volgende hulpvragen:

- Ging de draak in de richting die de staart wilde?
- Was het duidelijk voor iedereen welke kant hij op moest?
- Wat is er nodig om de opdracht goed uit te voeren?

3. Blind Labyrint

Maak ruimte in het lokaal door de tafels en stoelen aan de kant te zetten en zet in deze ruimte twintig plastic flesjes neer (bijvoorbeeld de waterflesjes van leerlingen). Verdeel de klas in twee teams.

Om de beurt gaan de teams proberen om vijf mensen van hun team geblinddoekt door het veld te leiden. De rest van het team mag gesproken aanwijzingen geven, de blinde mag zelf niet spreken. Als de blinde één van de flessen omstoot, moet de volgende van het team proberen door het veld te lopen.

Tijdens de opdracht wordt de tijd bijgehouden en stilgezet als vijf leerlingen de overkant hebben bereikt. Dan mag het tweede team het proberen. Welk team heeft het snelste vijf leerlingen aan de overkant?

Bespreek de opdracht na met de leerlingen met de volgende hulpvragen:

- Hoe was het op aanwijzingen te krijgen?
- Wat werkte wel en wat werkte niet?
- Wat was er lastig aan het aanwijzingen geven?
- Welke strategie was het efficiëntst?

4. Partner roep

Maak tweetallen. Samen spreken de tweetallen een woord af. Alle leerlingen doen een blinddoek om (of hun ogen dicht). Vervolgens zetten de leerlingen tien stappen kriskras door het lokaal.

De leerlingen moeten hun partner zoeken doordat ze hun woord roepen en op het geluid af gaan. Als een tweetal elkaar gevonden heeft, mogen ze de blinddoek af doen.

Herhaal de opdracht eventueel met een variatie:

- Je mag het woord alleen fluisteren
- Je kiest samen een geluid, zonder te praten

Bespreek de opdracht na met de leerlingen met de volgende hulpvragen:

- Hoe vond je het om deze oefening te doen?
- Wat vond je lastig in deze oefening?
- Welke variatie vond je het moeilijkste?
- Wat maakt het spannend om met een blinddoek om door het lokaal te lopen?

5. Zoek de leugen

Alle leerlingen bedenken een sterk verhaal dat ze echt hebben beleefd en een sterk verhaal dat ze hebben verzonnen. Het is belangrijk dat ze een verhaal kiezen dat hun klasgenoten nog niet kennen en dat het verzonnen verhaal helemaal verzonnen is, en geen details heeft die wel kloppen.

Eén leerling vertelt één van de twee verhalen. De rest van de klas luistert goed en kijkt goed naar de verteller. Vervolgens moeten ze aangeven of ze denken dat het verhaal echt is gebeurd of dat het is verzonnen. Vervolgens gaan de leerlingen de opdracht nog een keer doen, maar dan met de ogen dicht. Ze krijgen nu geen informatie meer uit de lichaamstaal.

Bespreek de opdracht na met de leerlingen met de volgende hulpvragen:

- Merkte je verschil tussen het zien en niet zien?
- Welke variant vond je moeilijker?
- Welke rol speelt lichaamstaal?
- Had je het idee dat je beter luisterde toen je de ogen dicht had?

6. Kleuren

Hoe leg je uit aan iemand die zijn hele leven al blind is, hoe verschillende kleuren eruitzien? Mac Potts is 21 en is blind geboren. Een groep kinderen wordt gevraagd uit te leggen met woorden en geluiden hoe verschillende kleuren eruitzien.

Bekijk de video met de leerlingen. (De video is in het Engels, met Engelse ondertiteling)

www.youtube.com/watch?v=MK94B9VcDyU

Opdracht 1

Alle leerlingen schrijven vervolgens op hoe ze de kleuren wit en paars zouden omschrijven. Bespreek de antwoorden. Welke omschrijvingen zijn goed te begrijpen voor iemand die blind is en welke niet? Alle leerlingen denken na over welk geluid ze vinden passen bij de kleuren oranje en bruin. Laat de leerlingen het geluid horen of omschrijven.

Opdracht 2

Verdeel de klas in groepjes van vier tot zes leerlingen. In ieder groepje doen alle leerlingen op één na hun ogen dicht. De leerlingen spelen het spel "ik zie, ik zie, wat jij niet ziet". De leerling die iets ziet kiest iets uit dat hij kan zien en noemt de kleur van dit voorwerp. Vervolgens moeten de rest van de leerlingen in de groep raden wat de leerling heeft gezien zonder dat ze kunnen kijken.

Bespreek de opdracht na met de leerlingen met de volgende hulpvragen:

- Lukt het om te bedenken wat de ziende persoon heeft gezien?
- Had je dit nog herinnerd of was het een gok?

Veel succes met de voorbereidingen en tot ZIEns in het muZIEum!